

TP Manette

Récapitulatif des fonctionnalités disponibles et des valeurs exactes de nos réglages

PropertyPlatform.cs est associé à chaque plateforme (murs et sols)

Il y a deux réglages possibles :

- *IsGoThrough* : si coché, cela spécifie que la plateforme est traversable. Ce sont les plateformes blanches.
- *IsKillPlayer* : si coché, cela signifie que la plateforme tue le joueur. C'est le cas des plateformes rouges.

VerticalPlateforme.cs est appliqué aux trois plateformes en mouvement.

Il y a 4 réglages :

- *Max_amplitude* : Distance maximale de déplacement à partir de l'origine de la plateforme.
- *Vitesse* : Vitesse de déplacement de la plateforme.
- *TimeStayAtExtremity* : Temps d'arrêt de la plateforme à l'extrémité du déplacement.
- *Is_horizontal* : un booléen permettant de préciser l'axe du mouvement (true pour horizontal et false pour vertical).

	DeathPlatform	Plateforme vertical	Plateforme horizontal
<i>Max_amplitude</i>	7.55	2.607	5
<i>Vitesse</i>	8	1.2	1
<i>TimeStayAtExtremity</i>	1.5	1	1
<i>Is_horizontal</i>	true	false	true

CameraAdapter.cs pour la main camera.

Permet d'adapter dynamiquement la taille de la caméra à la résolution de l'écran. On calcule la taille de l'écran et on adapte le ratio de la MainCamera pour garder les proportions (ajout de bandes noires le cas échéant).

GravityManager.cs sur le joueur.

<i>Gravity</i>	6	La gravité du joueur par défaut.
<i>Gravity_wall</i>	1.5	On change la gravité pour simuler le frottement le long des murs.
<i>Time_stay_up</i>	0.1	Temps pendant lequel le personnage reste en l'air (lorsqu'on atteint l'altitude maximale ou que l'on relâche le saut)
<i>Spawn_position</i>	X: -9.48 Y: -5.22 Z: 0	Le point de départ du joueur ainsi que le point de retour lorsqu'il meurt.
<i>Speed_horizontal</i>	3.5	La vitesse du joueur lorsqu'il se déplace horizontalement, par défaut.
<i>Speed_horizontal_dash</i>	8	Bonus d'accélération : change la vitesse de déplacement horizontal.
<i>Jump_height</i>	2.3	La hauteur maximale de saut du joueur.
<i>Distance_glue_wall</i>	0.03	La distance du mur jusqu'à laquelle le personnage accroche au mur.
<i>Acceleration_dash</i>	20	Accélération du personnage pour aller de 0 à speed_horizontal_dash
<i>Time_wall_jump_effect</i>	0.13	Temps après le walljump où le personnage ne peut plus retourner vers le mur
<i>Impulsion_wall_jump</i>	1	Impulsion prise sur le mur lors du saut définissant une variante de la vitesse horizontale

InputManager.cs aussi sur le joueur. Les touches :

	Le clavier	La manette
Déplacement horizontal	Touches Gauche/Droite	Stick analogique gauche ou croix directionnelle
Se laisser tomber d'une plateforme blanche	Touche Bas	Stick analogique gauche vers le bas ou croix directionnelle vers le bas
Jump	Touche Espace	Bouton A (plus ergonomique pour le combo dash + saut). Schéma classique depuis Mario Bros.
Dash	Touche W	Bouton X

Choix de comportement pour le joueur :

- Quand le personnage tombe d'une plateforme, il a le droit à un saut simple au lieu du double saut standard.
- Le WallJump compte comme le premier saut du double jump standard. Après un WallJump, le joueur aura toujours le droit à un saut.
- Quand le personnage est coincé entre deux plateformes dont au moins une qui va l'écraser, celui-ci meurt.
- Le joueur ne peut pas commencer un sprint en l'air. Le contraire est possible.
- Pour plus de maniabilité, il n'y a pas d'inertie de saut (on peut changer de direction en l'air). La seule inertie au sol est le passage de la vitesse normale à la vitesse de sprint et inversement.